令和８年度 文京区立礫川小学校 授業改善推進プラン〈２年生〉

	現状分析	具体的な授業改善策
国語	・すすんで発表したり、質問したりすることが好きで、意欲的に授業に参加する児童が７割程度いる一方で、発表に対して抵抗感をもつ児童も見られる。 ・友達の考えをしっかり聞き、そこから学びを得る児童が多い。 ・本が好きな児童が多く、読書活動を積極的に行っている。 ・日記や感想など、生活の出来事や物語の感想などを素直に表現できる児童が多い。 ・文章で表現する場面では、語彙力が足りず、何度も同じ言葉を使う児童が多い。 ・句読点や段落の構成など、表記に課題が見られたり、習った漢字を使わずに平仮名で文を書いたりする児童への手立てが必要である。	・自分の考えをノートに書かせる時間をつくる。少人数での交流を行ったり、ハンドサインを活用したりして、自分の考えを発表し、お互いの意見を認め合える指導を行う。 ・児童が読書活動を楽しめるように司書教諭、図書館専門員と連携する。また、読み聞かせを積極的に行ったり、教師からお薦めの本を紹介したり、単元に関する本を用意したりすることで、本を身近に感じ、興味や関心をもてるようにする。 ・例文を提示し、文章を書くことに対する苦手意識を軽減させる。また、見直しや校正を習慣付け、正しい表記が身に付くようにさせる。 ・身近な人に手紙を書いたり、週末に日記を書いたりするなど、文章を書く活動を多く取り入れる。 ・学習した漢字の復習に力を入れて、何度も繰り返し練習することで定着を目指す。「とめ・はね・はらい」に気を付け、丁寧に書くように指導する。
算数	・文章問題に取り組む際に、問題文の理解に課題がある児童がいる。 ・たし算やひき算の筆算の仕方を理解することはできているが、ケアレスミスがある。 ・ものさしの目盛りを正確に読み取ったり、指定された長さの直線を引いたり、まっすぐな直線を引いたりすることに課題がある児童がいる。 ・知識と日常生活が結び付いておらず、例えば長さや水のかさ等、	・問題文を丁寧に読み取り、自分の考えを絵や図、言葉などで表す活動やその発表を聞く活動を繰り返し取り入れていく。 ・筆算をする際に、計算メモを見やすく書くよう習慣付けを行うとともに、ドリルやプリントなどを活用して繰り返し計算練習を行い、更なる知識・技能の定着を図る。 ・ものさしを使って実物を測定したり、しっかりと押さえて直線を引いたりする練習を繰り返し行う。 ・身の回りの長さや水のかさを計測したり実際の大きさに触れること

	単位は覚えているがそれがどのくらいの長さ、量であるのか実感できていないことが多い。	ができる場面を取り入れたりすることで、実感を伴った理解を図る。
生活	・「大きくそだて　わたしの野さい」では、ミニトマトの水やりを欠かさずに行うなど、植物への興味・関心が高い。 ・「生きもの大すき大はっ見」では、意欲的に生き物の世話をしたり、変化に気付いたりすることができた。 ・気付いたことや分かったことなどを分かりやすい文章にすることに、苦手意識のある児童がいる。	・今後は、ICT 支援員と連携して、タブレットの使い方を学びながら、観察カードを作成したり、発見したことを学級全体で共有する場面を設定したりする。 ・グループで話し合い、観察カードをお互いに見合ったり、感想を伝え合ったりし、考えを深めさせる。
音楽	・友達と一緒に声を合わせて歌ったり、体を動かしながら音楽を聴いたりする学習に、楽しんで取り組んでいる。 ・音楽に合わせて歌いながら歩いたり、拍に合わせてリズムを打ったりすることができる。 ・リズム遊びを通して、リズムの組み合わせ方や休符が入ることによるおもしろさに気付く姿が見られる。 ・鍵盤ハーモニカは、ロングトーンに取り組むことで、息使いに目を向けることができている。	・友達の声や伴奏と「合わせる」楽しさを味わうことができる活動、身の回りの音や音楽に親しむことができる活動を展開する。 ・音楽を聴いて感じたこと（楽しい、きれい、やさしい）や、気付いたこと（リズム、音色など）を、言葉や身体表現をとおして表現できるように指導する。 ・様々なリズムに加えて楽器の音色の違いにも視点を広げ、音楽づくりの発想へとつなぐことができるように、気付きを価値付けていく。 ・鍵盤ハーモニカは、タンギング、息使い、運指等を、丁寧に指導していく。
図画工作	・どの活動にも意欲的に取り組み、表すことを楽しんでいる。 ・友達と関わりながら活動することを好む。	・前半は造形遊びを多めに設定し、体全体の感覚や気持ちを生かしながら楽しく表すことができるようにする。 ・友達と関わる場面を取り入れ、造形的な面白さや楽しさを見たり感じたりすることから、楽しく発想や構想をしたり感じ方を広げたりできるようにする。
体育	・どの学習でも、ルールの理解や友達と仲良く活動することの大切さ、安全を理解して、学習に取り組んでいる。 ・特に、鬼遊びの学習では思考力の定着を図り、子供たちだけで作戦を考えた。また、走の運動遊びでは、様々なコースで走り、友達と楽しく競い合ったり、体の使い方を知ったり、運動することの楽しさに触れたりしながら学習を行うことができている。	・授業の際、定期的に持久走や障害物レースなど、楽しみながら走ることができるゲームや縄跳び、バランスゲーム、ボール投げの練習を取り入れる。また、モチベーションアップで学習の進捗や成果を視覚的に確認できる掲示やワークシート等を用意し、達成感を味わわせる。

	・課題として、走るときの体の使い方は知っているが、実際に動きに伴っていないところがある。 ・勝敗の受け入れが素直にできない児童が複数名見られる。また、ルールを逸脱して勝ち負けに固執してしまう児童も見られ、負けを受容する力が十分ではないことも分かっている。	・勝敗を受け入れる気持ちづくり（共感する、負けた時の手本を見せておく、始める前にルールの説明をはっきりとしておくなど)、発達段階に応じて少しずつ受け入れる気持ちづくりができるよう、体育の学習のみならず他教科とも関連させて児童へ指導する。
道徳	・道徳的価値について、自分なりの思いや考えをもつことができる。 ・役割演技や劇、動作化を好み、登場人物の言動や気持ちを想像的に発揮することができる。 ・自分自身を振り返ったり、生活と結び付けて今後の言動を考えたりすることができるが、実際に生活に活かすことは苦手である。	・道徳だけでなく他教科を通じて様々な道徳的価値を取り上げ、考える機会を増やす。 ・道徳的価値の理解だけに終わらず、自分事として考えられるよう学校生活の中や他教科の学習の中で促す。